الملخص

هذا البحث بعنوان "تأثير استخدام ووردوال *(Wordwall)* على مهارة القراءة لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦م"، كتبته قرة الأعين، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٢٢٢٣٠٨٣، بقسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وعلوم التعليمية، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت إشراف محمد نصر الله، الماجستير.

الكلمات المفتاحية : ووردوال *(Wordwall)* ، مهارة القراءة، اللغة العربية.

لا يزال تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري، ولا سيما في جانب مهارة القراءة، يواجه العديد من المشكلات التي تعوق تحقيق أهداف التعلم بصورة مثلى. فما زالت طرائق التدريس المستخدمة من قبل المعلمين تعتمد في الغالب على الأساليب التقليدية المتمثلة في الإلقاء والتكليفات الكتابية، مما يجعل الطلاب أقل مشاركة وفاعلية في عملية التعلم. كما أن قلة تنوع الوسائل التعليمية ومحدودية توظيف التكنولوجيا الرقمية في تعليم اللغة العربية تؤديان إلى شعور الطلاب بالملل وضعف الدافعية للتعلم، الأمر الذي ينعكس سلبًا على مهارة القراءة لديهم. ومن ثمّ، تبرز الحاجة إلى تطوير العملية التعليمية من خلال توظيف وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا تتسم بالتفاعلية والمتعة، ومن بينها وسيلة ووردوال.

يهدف هذا البحث إلى (١) معرفة ما إذا كان لاستخدام ووردوال تأثير على مهارة القراءة لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦م؛ (٢) و معرفة مدى التأثير الناتج عن استخدام هذه الوسيلة في تحسين مهارة القراءة لدى الطلاب.

استخدمت الباحثة المنهج الكمي بنوع البحث شبه التجريبي *(Quasi Experimental)* وفق تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة *(Nonequivalent Control Group Design)*. وتمثل مجتمع البحث في جميع طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦م، والبالغ عددهم ٤٣٧ طالبًا موزعين على ١٢ فصلًا. أما عينة البحث فقد اختيرت باستخدام أسلوب العينة القصدية *(Purposive Sampling)* بناءً على تقارب المستوى الأولي بين الفصلين المختارين. وعليه، تم اختيار ٣٥ طالبًا من الفصل الحادي عشر (ب) بوصفه

فصلًا تجريبيًا تلقى التعلم باستخدام لعبة ووردوال، و٣٥ طالبًا من الفصل الحادي عشر (أ) بوصفه فصلًا ضابطًا تلقى التعلم بالطريقة التقليدية المتمثلة في الإلقاء والمناقشة والتكليفات التعليمية من خلال وحدة أنشطة التعلم المستقل*(UKBM)* . وتم جمع البيانات بواسطة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ثم تحليلها باستخدام اختبار *(Independent Samples T-Test)* واختبار*(N-Gain)* بمساعدة برنامج *SPSS* الإصدار ٢٥.

أظهرت نتائج البحث ما يأتي :(١) وجود تأثير دال إحصائيًا لاستخدام لعبة ووردوال في تنمية مهارة القراءة لدى الطلاب، ويتضح ذلك من خلال قيمة الدلالة في اختبار *Independent Sample T-Test*البالغة ٠,٠٠٠، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥، وبناءً على ذلك رُفضت الفرضية الصفرية *(H_0)*وقُبلت الفرضية البديلة *(H_a)*. كما تدعم هذه النتيجة المقارنةُ بين متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية الذي بلغ ٨٩,٩٤، ومتوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة الذي بلغ ٧٨,٦٩، بفارق قدره ١١,٢٥ درجة؛ (٢) بلغ حجم تأثير استخدام لعبة ووردوال في تحسين مهارة القراءة لدى الطلاب مستوى مرتفعًا، كما أظهرت نتائج اختبار *Normalized Gain Score (N-Gain)*، حيث حصلت المجموعة التجريبية على قيمة ٠,٧٠، وهي تقع ضمن الفئة المرتفعة، في حين حصلت المجموعة الضابطة على قيمة ٠,٣٢، وهي تقع ضمن الفئة المتوسطة. ويُظهر الفرق في قيمة *N-Gain*بين المجموعتين أن استخدام لعبة ووردوال كان أكثر فاعليةً في تعظيم مستوى التحسن في مهارة القراءة لدى الطلاب مقارنةً بالتعليم التقليدي. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة ووردوال له تأثير دال إحصائيًا وكبير في تنمية مهارة القراءة لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بكديري للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Wordwall terhadap Kemampuan Qira'ah Siswa Kelas XI MAN 3 Kediri Tahun Ajaran 2025/2026" ini ditulis oleh Qurrotul A'yun, NIM. 1860202223083, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dibimbing oleh Ustadz Muhamad Nasrulloh, M.Pd.I.

Kata Kunci: *Game Wordwall, Kemampuan Qira'ah, Bahasa Arab*

Pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Kediri, khususnya pada aspek kemampuan qira'ah, masih menghadapi berbagai permasalahan yang menghambat tercapainya pembelajaran yang optimal. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh pendekatan konvensional berupa ceramah dan penugasan tertulis, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minimnya variasi media pembelajaran serta terbatasnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab menyebabkan siswa mudah bosan dan kehilangan motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya kemampuan qira'ah mereka. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan, salah satunya Adalah Wordwall.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan game Wordwall terhadap kemampuan qira'ah siswa kelas XI MAN 3 Kediri tahun ajaran 2025/2026; (2) mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan media tersebut terhadap peningkatan kemampuan qira'ah siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental) desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 3 Kediri tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 437 siswa dan terbagi menjadi 12 kelas. Adapun sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kedua kelas yang dipilih memiliki kemampuan awal yang relatif setara, sehingga ditetapkan 35 siswa kelas XI-B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game Wordwall, dan 35 siswa kelas XI-A sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah, tanya jawab, dan penugasan melalui UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri). Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes berupa pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-Test dan uji Normalized Gain Score (N-Gain) dengan bantuan SPSS versi 2.5.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan game Wordwall terhadap kemampuan qira'ah siswa, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji Independent Sample T-Test sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga

diperkuat oleh perbandingan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 89,94 yang jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata post-test kelas kontrol yang hanya sebesar 78,69, dengan selisih nilai sebesar 11,25 poin; (2) besarnya pengaruh penggunaan game Wordwall terhadap peningkatan kemampuan qira'ah siswa tergolong tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji Normalized Gain Score (N-Gain) pada kelas eksperimen sebesar 0,70 yang berada dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai 0,32 yang berada dalam kategori sedang. Perbedaan nilai N-Gain antara kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game Wordwall mampu memaksimalkan potensi peningkatan kemampuan qira'ah siswa secara optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Wordwall berpengaruh secara signifikan dan tergolong besar terhadap kemampuan qira'ah siswa kelas XI MAN 3 Kediri tahun ajaran 2025/2026.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Effect of Wordwall on the Reading Comprehension (maharah qira'ah) of Eleventh-Grade Students at MAN 3 Kediri in the Academic Year 2025/2026" was written by Qurrotul A'yun, NIM. 1860202223083, Department of Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, under the supervision of Muhamad Nasrulloh, M.Pd.I.

Keywords: *Wordwall Game, Reading Comprehension, Arabic Language*

Arabic language learning at MAN 3 Kediri, particularly in reading comprehension (maharah qira'ah), still faces various challenges that hinder the achievement of optimal learning outcomes. The teaching methods employed by teachers are predominantly conventional, consisting mainly of lectures and written assignments, causing students to be passive and less actively engaged in the learning process. The limited variety of instructional media and the lack of digital technology integration in Arabic language learning often lead students to become bored and lose motivation, which ultimately affects their reading comprehension. These conditions highlight the need for innovation in learning through the use of interactive and enjoyable technology-based media, one of which is Wordwall.

This study aimed to: (1) determine whether there was a significant effect of the use of the Wordwall game on the reading comprehension of eleventh-grade students at MAN 3 Kediri in the academic year 2025/2026; (2) measure the magnitude of its influence on the improvement of students' reading comprehension.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental research design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all eleventh-grade students of MAN 3 Kediri in the academic year 2025/2026, totaling 437 students distributed across 12 classes. The sample was selected through purposive sampling based on the consideration that the two selected classes had relatively equivalent initial abilities. Therefore, 35 students from Class XI-B were assigned as the experimental group and received instruction using the Wordwall game, while 35 students from Class XI-A served as the control group and received conventional instruction through lectures, question-and-answer sessions, and assignments using UKBM (Independent Learning Activity Units). Data were collected through pre-test and post-test instruments and analyzed using the Independent Samples t-Test and Normalized Gain Score (N-Gain) with the assistance of SPSS version 25.

The results of the study show that: (1) there is a significant effect of using the Wordwall game on students' qira'ah (reading) ability, as evidenced by the significance value of the Independent Sample T-Test of 0.000, which is smaller than the significance level of 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. This is further supported by the comparison of the post-test mean scores, where the experimental class obtained 89.94, which is much higher than the control class's post-test mean of 78.69, with a difference of 11.25 points; (2) the magnitude of the effect of using the Wordwall game on improving students' qira'ah ability is classified as high, as

shown by the results of the Normalized Gain Score (N-Gain) test, in which the experimental class obtained a score of 0.70, categorized as high, while the control class only obtained a score of 0.32, categorized as moderate. The difference in N-Gain scores between the two classes indicates that the use of the Wordwall game is able to optimally maximize the potential improvement of students' qira'ah ability compared to conventional learning. Thus, it can be concluded that the use of the Wordwall game has a significant and considerably large effect on the qira'ah ability of eleventh-grade students at MAN 3 Kediri in the 2025/2026 academic year.